SHERLOCK HOLMES

BROTT OCH MYSTERIER I LONDONDIMMAN

Vad är detta?

Detta är ett sällskapsspel för en till flera deltagare, men det skiljer sig från de vanliga spelen. Här finns ingen tärning och inga turmoment; detta är ett spel som testar ditt skarpsinne och förmåga att resonera. Spelarna blir detektiver i det victorianska London och ska lösa kriminalfall så snabbt och skickligt som möjligt. Och om man är tillräckligt skicklig kan man rentav överträffa den store Sherlock Holmes.

Spelet sätter ingen begränsning på antalet deltagare. Man kan också spela det på egen hand.



Hur fungerar spelet?

Spelarna väljer ut ett brottsfall, läser igenom inledningen, och försöker sedan klura ut vem brottslingen är och hur brottet gick till.

Genom att läsa *Tidningsnotiserna*, och besöka personer som kan ha med fallet att göra, kan man bilda sig en uppfattning om hur saker och ting ligger till. "Besöken" man gör i spelet går till så att man bestämmer sig för att ta reda på vad t ex rättspatologen eller den mördades bror har att säga, och tar då reda på i *Gator och platser* vilken adress dessa har, och slår upp dem i *Spår och trådar* i det aktuella fallet. Om någon har något att säga hittar man det här. Sedan är det spelarnas uppgift att fundera vidare över den nya information de har fått och om den kan ge uppslag till nya besök. När man tror sig ha funnit lösningen går man vidare till *Vem? Hur? Varför?* och försöker svara på frågorna som ställs där.



Brottsfallen

- Den skjutne ammunitionsmagnaten
- Den mystifierade mörderskan
- De bemärkta lejonen
- Det kryptiska liket
- Mumiens förbannelse
- Bankirens avslut
- Themsen-morden
- Tennsoldatens fall
- Den förbindlige advokaten
- De försnillade målningarna

Innehåll

I lådan finns 8 häften:

- Läs mig först!
- Brott och mysterier
- Spår och trådar 1 & 2
- Tidningsnotiser
- Gator och platser i London
- Vem, hur, varför?
- Spelregler

och en karta över det victorianska London.

Elementärt, min käre Watson



ÄVENTYRSSPEL®

74-109